

# Conceptualización y prototipo de una aplicación para *Room Escapes*

Memoria de Proyecto Final de Grado

**Grado Multimedia**

Usabilidad e interfaces

**Autor: Irina Martínez Franch**

Consultor: Judit Casacuberta Baró

Profesor: Ferran Giménez Prado

15-01-2018

## Crèdits/Copyright



Aquesta obra està subjecta a una llicència de [Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada 3.0 Espanya de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/)

### **B) GNU Free Documentation License (GNU FDL)**

Copyright © 2017 Irina Martínez Franch

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts.

A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

### **C) Copyright**

© Irina Martínez Franch

Reservats tots els drets. Està prohibit la reproducció total o parcial d'aquesta obra per qualsevol mitjà o procediment, compresos la impressió, la reprografia, el microfilm, el tractament informàtic o qualsevol altre sistema, així com la distribució d'exemplars mitjançant lloquer i préstec, sense l'autorització escrita de l'autor o dels límits que autoritzi la Llei de Propietat Intel·lectual.

## Abstracto

Este Trabajo Final de Grado (TFG) forma parte del itinerario de usabilidad e interfaces del Grado en Multimedia de la Universitat Oberta de Catalunya. Consiste en la conceptualización y diseño de una plataforma online para la búsqueda y reserva de *room escapes*.

Actualmente, existen *webs* de tipo directorio y otras de tipo blog que ofrecen información básica y reseñas de *room escapes*. No obstante, ninguna de las webs ofrece la posibilidad de reservar desde el mismo directorio, así como tampoco un ranking centralizado de participantes, ni opiniones de los usuarios.

El siguiente proyecto propone la conceptualización de una aplicación móvil que soluciona las carencias encontradas en las webs existentes actualmente y que además ofrece nuevas funcionalidades de interés tanto para los *room escapes* como para los jugadores.

Palabras clave: Room Escape, App, Juego, Gamificación, Red Social, UX, Diseño Centrado en el Usuario.

## **Abstract (english version)**

This Final Degree Project is part of the itinerary of usability and interfaces of the Degree in Multimedia of the Universitat Oberta de Catalunya. It consists of the conceptualization and design of an online platform for the search and reservation of room escapes.

Currently, there are blogs and directory websites that offer basic information and reviews of room escapes. However, none of the websites offers the possibility of booking from the same directory, nor a centralized ranking of participants, nor opinions of users.

The following project proposes the conceptualization of a mobile application that solves the gaps found in currently existing websites and also offers new features of interest for both room escapes and for players.

Keywords: Room Escape, App, Game, Gamification, Social Network, UX, User-Centered Design

# Índice

1. Introducción/Prefacio .....	7
2. Descripción/Definición/Hipótesis .....	8
3. Objetivos .....	9
3.1 Principales .....	9
3.2 Secundarios .....	9
5. Contenidos .....	10
Análisis .....	10
Diseño .....	10
Evaluación .....	10
6. Metodología y proceso de trabajo .....	11
6.1 Análisis .....	11
6.2 Diseño .....	11
6.3 Prototipo .....	11
6.4 Evaluación .....	11
9. Planificación .....	12
10. Benchmark .....	14
11. Análisis DAFO .....	18
Encuesta y resultados. ....	21
Persona .....	25
14. Workflow y Wireframes.....	29
Árbol de contenidos .....	29
Workflow y Wireframes .....	29
24. Proyección a futuro .....	43
28. Conclusiones .....	44
Anexo 1. Entregables del proyecto .....	45
Annex 9. Bibliografía .....	46

# Figuras y tablas

## Índice de figuras

Figura 1: Home de Roomering	15
Figura 2: Home de Escape room lover	16
Figura 3: Home de Room escapers	17
Figura 4: Genero de los participantes	22
Figura 5: Edad de los participantes	22
Figura 6: número de <i>room escapes</i> realizados	22
Figura 7: con quién realizan el <i>room escape</i>	23
Figura 8: preferencia a la hora de escoger	23
Figura 9: componentes del grupo	24
Figura 10: Ficha Persona Parte 1	26
Figura 11: Ficha Persona Parte 2	27
Figura 12: <i>First Launch workflow</i>	29
Figura 13: <i>First Launch wireframes</i>	30
Figura 14: <i>Busqueda avanzada workflow</i>	31
Figura 15: <i>Busqueda avanzada workflow</i>	32
Figura 16: <i>Reservar wireframes</i>	33
Figura 17: <i>Reservar wireframes</i>	33
Figura 18: <i>Consultar reservas workflow</i>	34
Figura 19: <i>Consultar reservas wireframes</i>	34
Figura 20: <i>Consultar Leaderboard y Perfil otro jugador workflow</i>	35
Figura 21: <i>Consultar Leaderboard y Perfil otro jugador wireframes</i>	35
Figura 22: <i>Cerrar sesión workflow</i>	36
Figura 23: <i>Cerrar sesión wireframes</i>	36
Figura 24: <i>Filtros workflow</i>	37
Figura 25: <i>Filtros wireframes</i>	37
Figura 26: <i>Modificar foto workflow</i>	38
Figura 27: <i>Modificar foto wireframes</i>	38
Figura 28: <i>Consultar Logros workflow</i>	39
Figura 29: <i>Consultar Logros wireframes</i>	39
Figura 30: <i>Modificar cantidad jugadores workflow</i>	40
Figura 31: <i>Modificar cantidad jugadores wireframes</i>	40

## Índex de taules

Taula 1: Exemple de taula.....	¡Error! Marcador no definido.
Taula 2: Exemple de taula.....	¡Error! Marcador no definido.

# 1. Introducción/Prefacio

Un *room escape* es un juego de aventura físico, inspirado en los videojuegos tipo '*escape the room*'. Consiste en un grupo de jugadores (2 o más), que son encerrados en una habitación y disponen de un tiempo máximo (entre 60 y 90 min.) para resolver los distintos puzzles y pruebas con el fin de descubrir la historia y conseguir escapar dentro del tiempo límite.

El primer *room escape* fue creado en 2006 en *Silicon Valley*, en 2008 abrió en Japón *Real Escape Game* (REG). En Cataluña se abrió el primer *room escape* en 2012 y a día de hoy ya podemos encontrar más de 112 empresas que ofrecen sus servicios, la mayoría de ellos, en Barcelona.

Actualmente, existen varias *webs* que sirven como directorio de *room escapes*. Otras, tipo blog, ofrecen reseñas sobre aquellos *room escapes* que han llevado a cabo y facilitan enlaces al portal web del *room escape* por si el visitante quiere reservarlo. Ninguna de las webs ofrece la posibilidad de reservar desde el mismo directorio, así como tampoco un ranking centralizado de participantes, ni opiniones de los usuarios.

El siguiente proyecto se propone conceptualizar una aplicación móvil que solucione las carencias encontradas en las webs existentes actualmente y que además ofrezca nuevas funcionalidades que sean de interés tanto para los *room escapes* como para los jugadores.

## 2. Descripción/Definición/Hipótesis

Este proyecto consiste en la conceptualización de una aplicación en la que se podrá:

- Consultar un listado de *room escapes*.
- Ver las reseñas sobre los distintos *room escapes*.
- Reservar.
- Competir contra otros jugadores.

Se plantea como una aplicación móvil que pueda servir tanto para iOS como para Android, aunque siempre que haya que tomar alguna decisión que vaya en contra de las *guidelines* de algunos de los OS, esta se tomará suponiendo que se trata de una aplicación para Android ya que se trata del OS con mayor penetración en el mercado español. Queda como mejora futura el adaptar esas decisiones para el caso de iOS.

La metodología que se utilizará para plantear la siguiente aplicación parte del Diseño Centrado en el Usuario (DCU). Se partirá de un *Benchmark*, se definirá el público objetivo y se realizarán pseudo-personas (no se llevarán a cabo mediante dinámicas de prospección). Se propone también, la realización de una encuesta para validar la propuesta de funcionalidades. Posteriormente, se definirá la arquitectura de la aplicación y se llevarán a cabo los *wire-frames* (*baja fidelidad*) de los flujos principales de la misma. Finalmente, se realizará un prototipo interactivo mediante alguna herramienta como Axure, Just in Mind o Invision.

## 3. Objetivos

El objetivo principal del siguiente proyecto es el diseño de una aplicación móvil para la consulta y reserva de *room escapes* en la ciudad del usuario.

### 3.1 Principales

- Facilitar la búsqueda y selección de un *room escape* en base a las reseñas de otros usuarios
- Facilitar la reserva desde la misma aplicación.
- Promover la competitividad entre jugadores mediante un *ranking*.
- Analizar las distintas webs existentes sobre *room escapes* para detectar sus carencias y ofrecer soluciones.
- Diseñar una aplicación móvil mediante técnicas de DCU, que ofrezca un uso sencillo e intuitivo.

### 3.2 Secundarios

- Establecer las bases de un posible proyecto futuro.
- Profundizar en el DCU.
- Mejorar en el uso de aplicaciones de prototipado.
- Profundizar en las guías de diseño de Google para móviles (<https://design.google/>).

# 5. Contenidos

El siguiente trabajo propone el diseño de una aplicación que tiene como fin el facilitar al usuario la experiencia de encontrar un *room scape* de su agrado y reservarlo mediante una aplicación móvil.

El contenido se puede dividir en tres grandes bloques:

## **Análisis**

En la fase de análisis el objetivo es realizar un estudio de la situación actual del mercado de las webs y apps móviles sobre *room escapes* además de las necesidades de los usuarios potenciales de este servicio. Para ello, se realizará un estudio de mercado de las principales webs sobre *room escapes* y se realizará una encuesta para ayudar a determinar el perfil de los usuarios potenciales.

Esta primera fase ayudará a asentar la base sobre la que se trabajará y desarrollará la futura aplicación.

## **Diseño**

Basado en los resultados del apartado anterior, en esta fase se estructurará el contenido de la aplicación en base a unas historias de usuario. Además, se definirá el mapa de contenidos de la aplicación.

Todo esto se traducirá en un prototipo Lo-Fi.

## **Evaluación**

Se llevará a cabo una evaluación heurística del diseño definido en el punto anterior y se aplicarán los ajustes necesarios en el prototipo.

## 6. Metodología y proceso de trabajo

Para la realización del presente proyecto se emplearán técnicas y metodologías de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) con el fin de dar respuesta a las necesidades de los potenciales usuarios de la aplicación.

Entre los beneficios del DCU frente a otras metodologías que no tienen en cuenta al usuario final en su desarrollo destacaría el aumento de la satisfacción, productividad y eficiencia de los usuarios, la reducción del tiempo y costes del desarrollo y el incremento de la adopción y uso del servicio.

El DCU consta de las siguientes etapas:

- Análisis.
- Diseño.
- Prototipo.
- Evaluación.

### 6.1 Análisis

Consiste en la recopilación de información sobre los usuarios potenciales, el producto, la tecnología y el mercado.

### 6.2 Diseño

En esta etapa que suele constar de distintas fases se conceptualiza la aplicación desde un punto tanto funcional como gráfico y responde a los requerimientos definidos en el proceso anterior.

En el presente Trabajo Final de Grado (TFG) se llevará a cabo la modelización del perfil de usuario y de los diferentes casos de uso. También se realizará la Arquitectura de la Información (AI) y el diseño en forma de bocetos de los flujos principales de la aplicación.

Queda fuera de este proyecto el desarrollo de la propuesta visual y el diseño de contenidos de la aplicación.

### 6.3 Prototipo

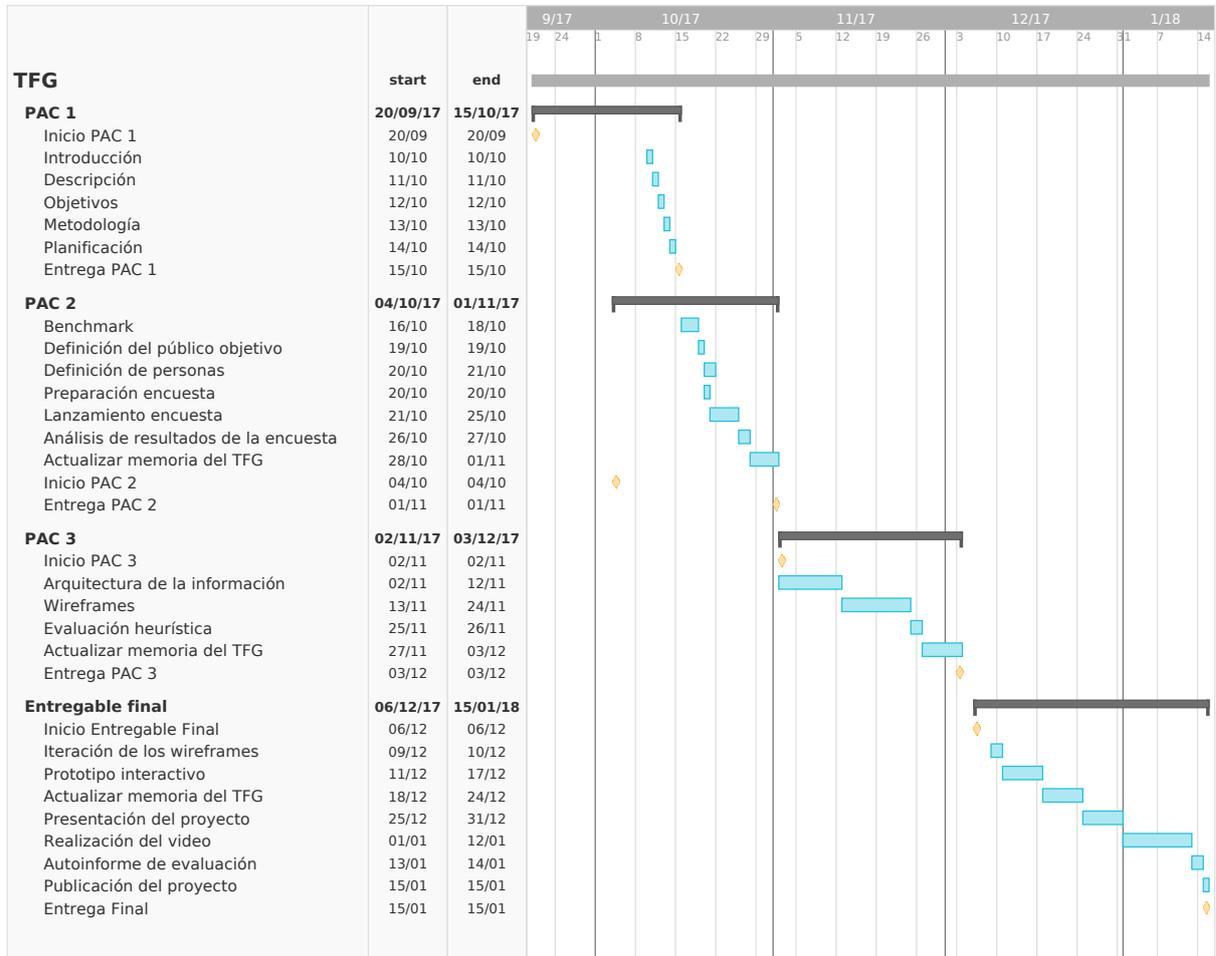
Es un elemento paralelo al proceso de diseño utilizado para evaluar la usabilidad del producto. En el presente TFG se realizarán prototipos de baja fidelidad con el fin de poder evaluar los flujos principales.

### 6.4 Evaluación

Es la fase más importante dentro del DCU ya que nos permite evaluar el trabajo desarrollado en las fases anteriores y antes de la implementación.

Se llevará a cabo una evaluación heurística que consiste en la evaluación de una interfaz para determinar el grado de cumplimiento de los principios de usabilidad.

# 9. Planificación



# ANALISIS

## 10. Benchmark

Al realizar una búsqueda en las distintas *stores* (*App Store* y *Google Play*) para encontrar una aplicación sobre *room escapes*, sólo se encuentran videojuegos.

Por el contrario, el usuario puede encontrar distintas webs que ofrecen información sobre *room escapes*, aunque si se intentan visualizar desde un móvil se observa que ninguna de ellas se adapta correctamente.

A continuación, se realiza el estudio de 3 webs sobre *room escapes* con el fin de descubrir 'buenas prácticas' con el fin de aplicarlas al proyecto actual. A parte de estos 3 existen otros, pero se han elegido los que se consideran más relevantes. Cualquiera de las webs no elegidas podría ser sustituta de la tercera web que se analiza ya que la mayoría son muy similares.

Se listan a continuación, en orden de más a menos completo:



**Tipo de web:** Directorio de *room escapes* con formato revista.

**Plataforma:** sólo *desktop*. No se adapta a resoluciones móvil.

**Funcionalidades:**

- Listado de *room escapes* completo.
- La ficha del juego detalla el precio por persona, temática, valoración, opiniones y localización.
- Ofrece descuentos para hacer *room escapes*.
- Tiene un ranking de *room escapes*.
- Tiene acceso para hacer la reserva, aunque no es propio.
- Dispone de una comunidad de usuarios bastante activa.

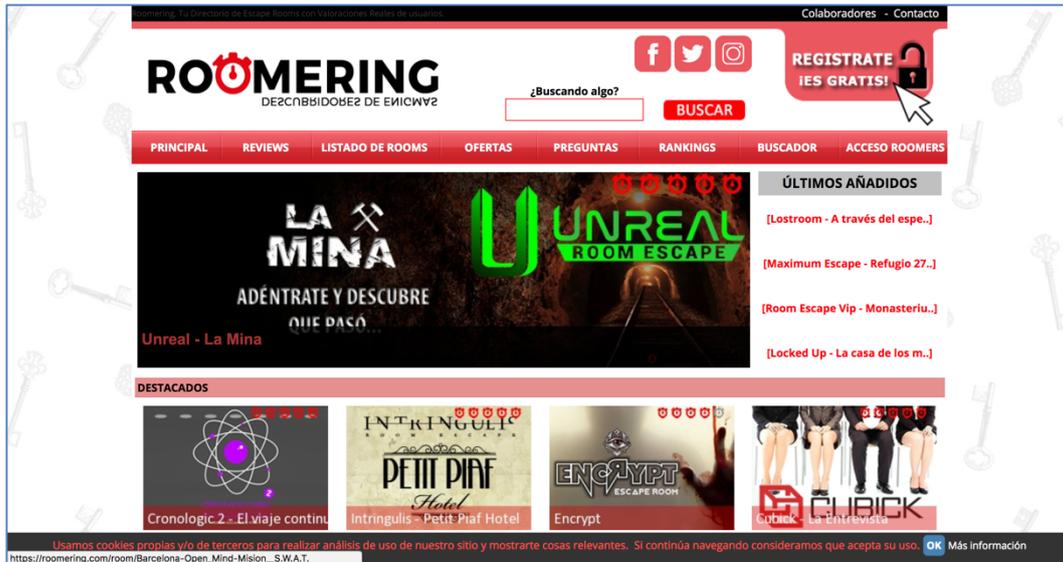


Figura 1: Home de Roomering



**Tipo de web:** Directorio de *room escapes* en formato directorio por ubicaciones.

**Plataforma:** sólo *desktop*. No se adapta a resoluciones móvil.

**Funcionalidades:**

- Directorio de *room escapes* más completo que se ha encontrado.
- Listado de *room escapes* en formato tabla.
- No hay una ficha del juego en sí. La información mostrada de los *room escapes* es: la empresa, la ubicación, los juegos, enlaces a reseñas de los juegos, número de jugadores, precio y puntuación y valoraciones de *Trip Advisor*.
- La tabla no se puede ordenar ni filtrar.
- Ofrece descuentos para hacer *room escapes*.
- Tiene un ranking de *room escapes*.
- Las reseñas las realizan un equipo de expertos que trabajan para el directorio.
- Tiene 'Foro'.

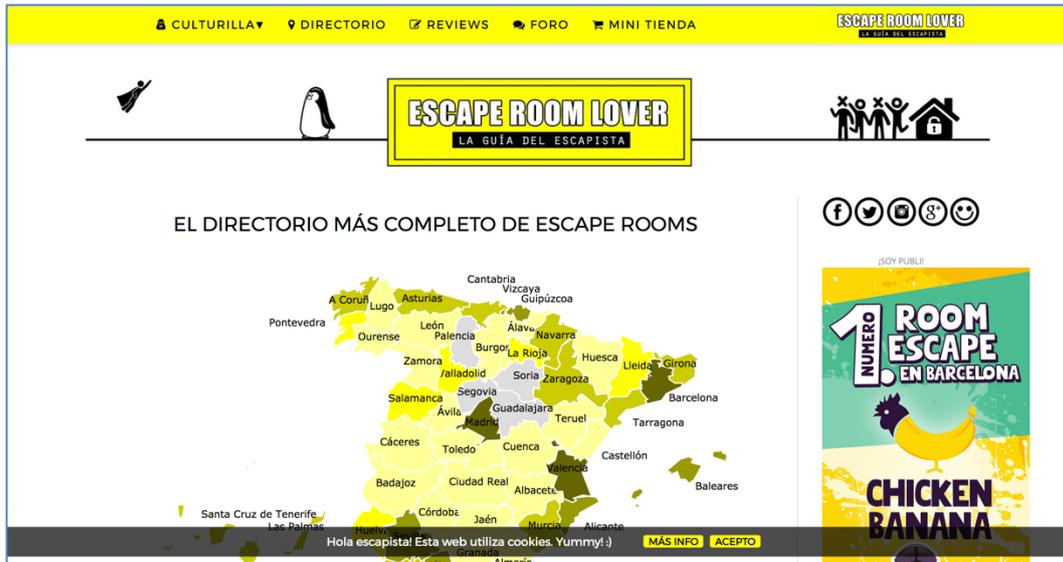


Figura 2: Home de Escape room lover



# ROOM ESCAPERS

**Tipo de web:** Blog.

**Plataforma:** sólo *desktop*. No se adapta a resoluciones móvil.

**Funcionalidades:**

- Ranking.
- No hay una ficha del juego en sí, sólo la reseña.
- Comentarios de usuarios sobre la reseña.
- Reseñas personales de los *bloguers*.
- Las reseñas son más especializadas que las de otros directorios. Al tratarse de gente que ha realizado muchos *room escapes* su visión del juego es mucho más profesional.
- Los rankings de esta página son mucho más acertados que los de los directorios anteriores por tratarse de opiniones profesionalizadas.



Figura 3: Home de Room escapers

## **11. Análisis DAFO**

## FORTALEZAS

- La descarga de la aplicación y el uso de sus funcionalidades será gratuito
- Al tratarse de una aplicación móvil estará perfectamente adaptada al uso mediante smartphone
- Ofrecerá funcionalidades que no se encuentran en ninguna de las webs existentes

## DEBILIDADES

- Dependencia muy fuerte de que los usuarios y room escapes hagan uso de la aplicación y generen contenido (reseñas y comentarios)
- Aplicación nueva y desconocida
- Fondos limitados tanto para marketing como para desarrollo y mantenimiento (sitio web, servidores, etc.) de la aplicación
- Recursos insuficientes para abordar un lanzamiento a nivel internacional o incluso nacional

# DAFO

## OPORTUNIDADES

- No existe ninguna aplicación móvil enfocada a room escapes en el mercado
- Las webs existentes no se visualizan correctamente en formato móvil
- Ninguna de las webs existentes es considerada como referente por la comunidad de room escapers
- Todas las webs del mercado presentan las mismas funcionalidades y limitaciones

## AMENAZAS

- Difícil posicionamiento de una aplicación nueva en las stores de aplicaciones móviles: App Store y Google Play
- Posibilidad de que los room escapes no quieran ofrecer sus servicios de reserva a través de la aplicación
- Posibilidad de que se esté desarrollando una aplicación similar actualmente



# 12. Público objetivo y perfil de usuario

Definir correctamente el público objetivo de una aplicación debería ser uno de los primeros pasos antes de llevar a cabo el desarrollo de la misma. Al conocer el público objetivo, se pueden determinar aquellas funcionalidades que tendrán mejor aceptación por ser de mayor utilidad.

En este proyecto se observa que el perfil está muy definido por tratarse de un nicho de mercado dentro del sector ocio. Las características principales del perfil son:

- Edad: de 18 a 35 años.
- Género: hombres - mujeres.
- Nivel adquisitivo: medio.
- Estudios: Educación primaria o secundaria, formación profesional de grado medio y educación superior.
- Uso de *smartphone*: alto.
- Uso de internet: alto.
- Procedencia: ciudades grandes (Barcelona, Madrid, etc.)
- Profesión: indiferente.
- Características: Tienen interés en realizar *room escapes* como forma de ocio.

## Encuesta y resultados.

Se prepara una encuesta con el fin de determinar las preferencias generales de los usuarios a la hora de seleccionar un *room escape*.

Como la realización de la encuesta no llevaba asociada ninguna gratificación, se ha optado por una encuesta<sup>1</sup> breve con el fin de no cansar al participante y evitar así su abandono. Además, como uno de los objetivos de la encuesta era conocer en qué se basan los usuarios para escoger un *room escape*, aquellos participantes que no han jugado nunca no han podido finalizar la encuesta.

Finalmente, se obtiene una muestra de 100 participantes y se analizan sus resultados:

<sup>1</sup> <https://goo.gl/forms/N0jRfeWaJ9z1Okh72>

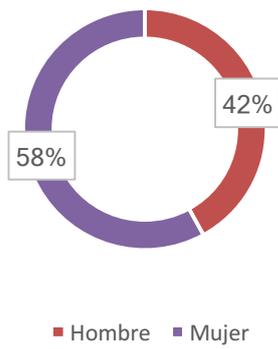


Figura 4: Genero de los participantes

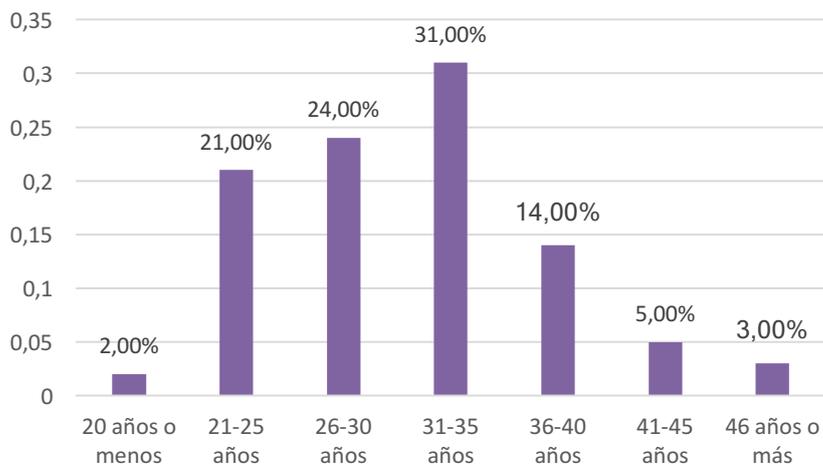


Figura 5: Edad de los participantes

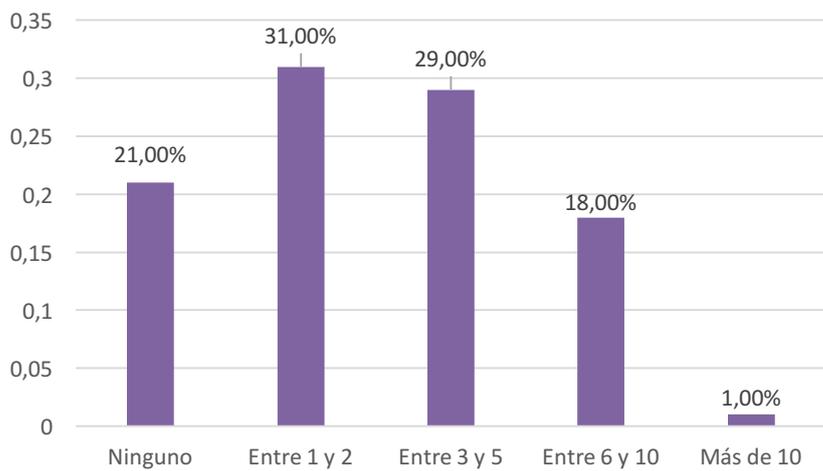


Figura 6: número de room escapes realizados

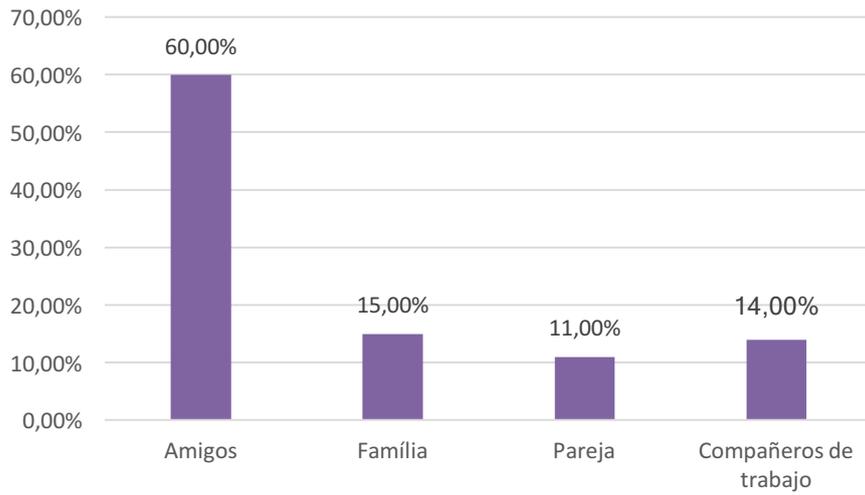


Figura 7: con quién realizan el room escape

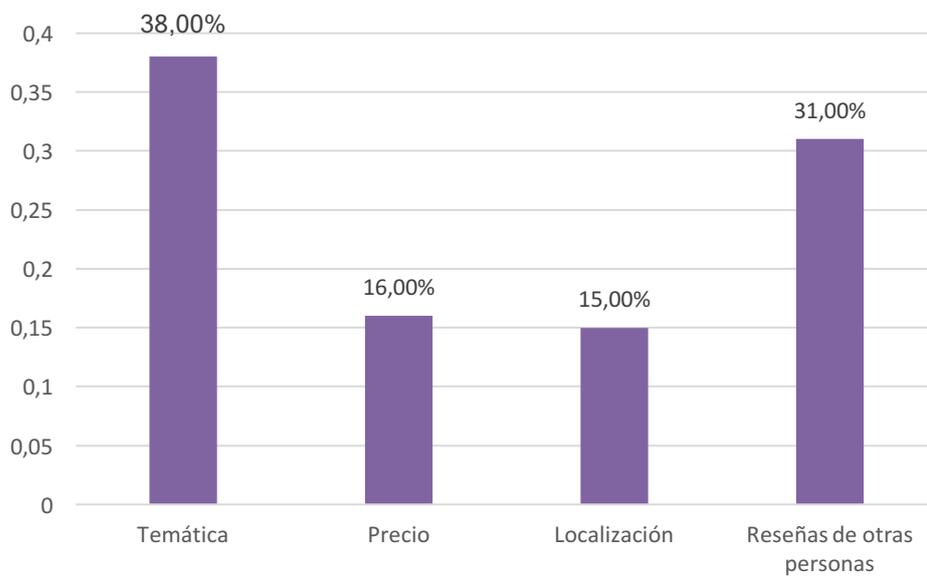


Figura 8: preferencia a la hora de escoger

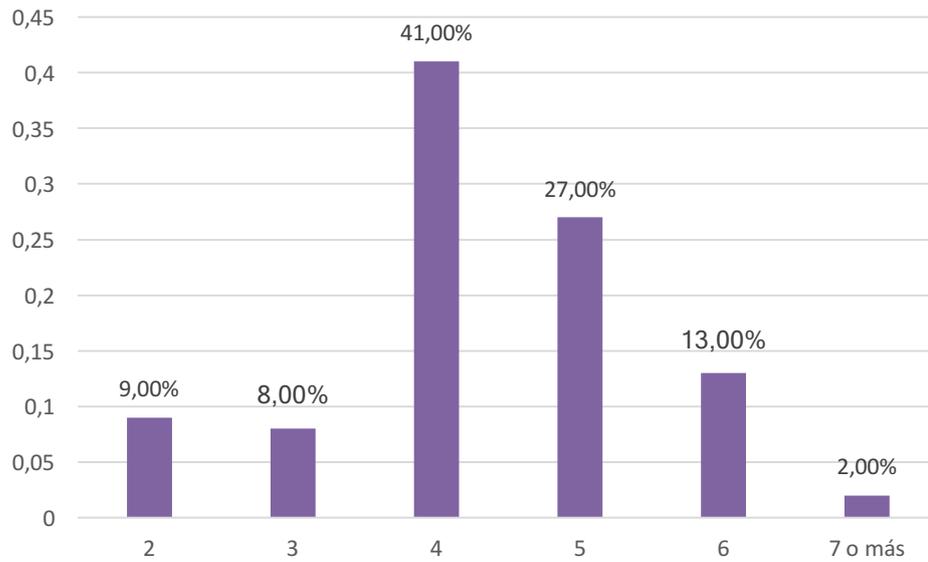


Figura 9: componentes del grupo

- ✓ El rango de edad de los participantes se sitúa entre los 21 y los 35 años.
- ✓ El 48% de los encuestados ha realizado 3 *room escapes* o más.
- ✓ El 60% de los participantes realiza esta actividad con amigos.
- ✓ El 41% realiza la actividad en grupos de 4.
- ✓ Para escoger *room escape*, el 38% de los participantes se fija en la temática y el 31% busca antes reseñas de otras personas.

## Persona

Las 'Personas' son representaciones ficticias, aunque realistas del target del producto que se esté diseñando.

Son una herramienta que se emplea en distintas fases de diseño: creación de casos de uso, creación de nuevas funcionalidades, así como también para priorizar el desarrollo de esas funcionalidades.

En las distintas *Stores* de apps es muy difícil encontrar una aplicación explorando, lo normal es descargar aplicaciones que ya se conocen. Alguien que no ha realizado nunca un *room escape* probablemente acuda primero a la web y en caso de acudir a una de las *Stores* encontraría en primer lugar videojuegos de room escape. El porcentaje de usuarios que no ha realizado nunca un *room escape* y pueda llegar a la app se considera residual por lo que no se contempla como perfil objetivo de la aplicación y por tanto no se desarrolla su Persona.



- 28 años
- De Barcelona
- Es informático.
- Trabaja en una *startup* de Barcelona.
- Vive con su pareja

Resolutivo

Desmemoriado

Se agobia con facilidad

Estable

Vive el momento

## JAVIER

### DISPOSITIVOS



### SISTEMAS OPERATIVOS



### REFERENTES

- Amigos
- Webs generales de reseñas como Trip Advisor
- Blogs sobre room escapes

### BACKGROUND

Javier nunca había realizado un *room escape* hasta que **unos amigos le recomendaron un par**. El primero le gustó mucho, pero el segundo no fue tan bueno como esperaba.

Como regalo de cumpleaños para su novia, **decidió buscar un *room escape* en una web especializada** y reservó el que catalogaban como 'obra maestra'. Tuvo que llamar a la sala varias veces ya que comunicaban. Aunque no estuvo mal, **no fue mejor que el primer *room escape*** que había realizado.

Hoy por hoy, Javier no encuentra una fuente fiable para saber qué *room escapes* pueden gustarle mucho y cuáles no.

### NECESIDADES

Javier espera poder **encontrar algún buen *room escape* sin depender de la recomendación de sus amigos**.

Como tiene poca memoria, valoraría **llevar un registro de los *room escapes* que ha realizado junto con su valoración personal**.

Además, preferiría **no tener que llamar a ninguna sala** para consultar horarios y hacer la reserva.

Figura 10: Ficha Persona Parte 1

## CANALES DE RESERVA



**Web**, de los canales disponibles es su favorito por ser el más ágil.



**Mail**, prefiere que sea un canal sólo para recibir confirmaciones de reserva



**Teléfono**, le resulta incómodo y poco inmediato si comunican.

### GAINS

- Valora poder **encontrar muchas valoraciones sobre las actividades** que quiere realizar.
- Valora poder **hacer la reserva y pagar con PayPal o tarjeta**, por la facilidad que ofrece al no tener que introducir los datos de la tarjeta cada vez. Además, **valora hacer este trámite por móvil** ya que le resulta mucho más cómodo.
- Valora poder indicar que *slots* tiene disponible para realizar un *room escape* y **que sea la plataforma la que le indique qué hay disponible en ese horario.**

### PAINS

- Encuentra que **hay pocas webs de reseñas.**
- Además, **las reseñas le resultan poco fiables ya que suelen ser la opinión de una sola persona.**
- Como esta actividad es relativamente nueva, **todas las reseñas que encuentra en webs especializadas como Trip Advisor son positivas**, por lo que tampoco le son de utilidad.
- **Cada web de room escape ofrece una experiencia distinta al hacer la reserva** (se paga con tarjeta, con PayPal, se paga en efectivo en el sitio, en algunos hay que llamar para reservar...)

Figura 11: Ficha Persona Parte 2

# Diseño

# 14. Workflow y Wireframes

## Árbol de contenidos

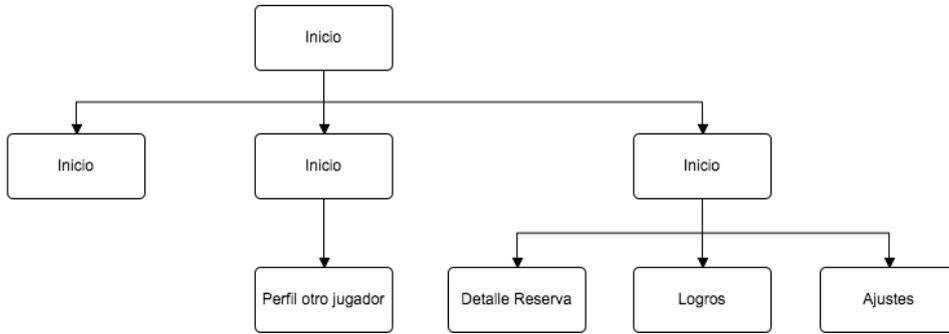


Figura 9: Ficha Persona Parte 2

## Workflow y Wireframes

### First Launch

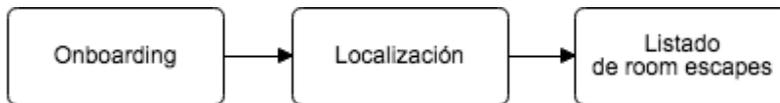


Figura 12: First Launch workflow

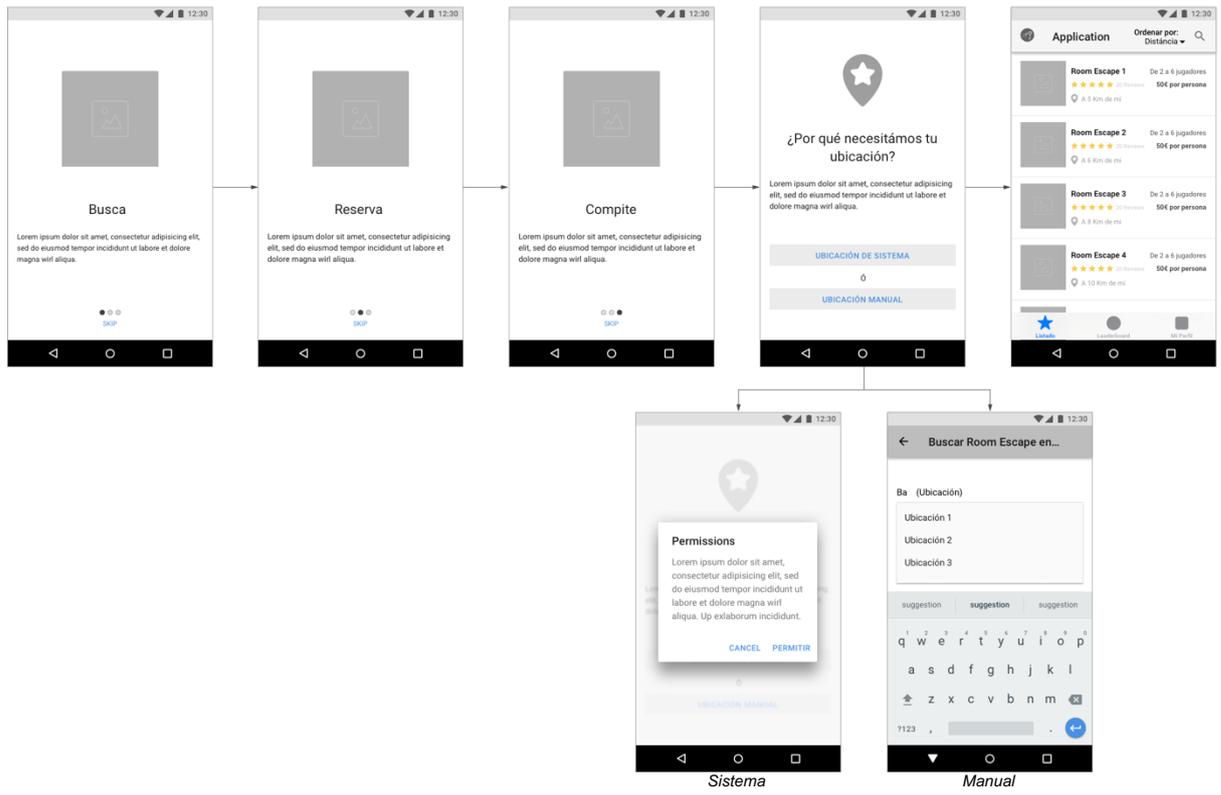


Figura 13: First Launch wireframes

**Workflow principal: Buscar Room Escape**

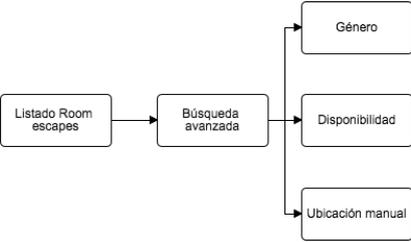


Figura 14: Búsqueda avanzada workflow

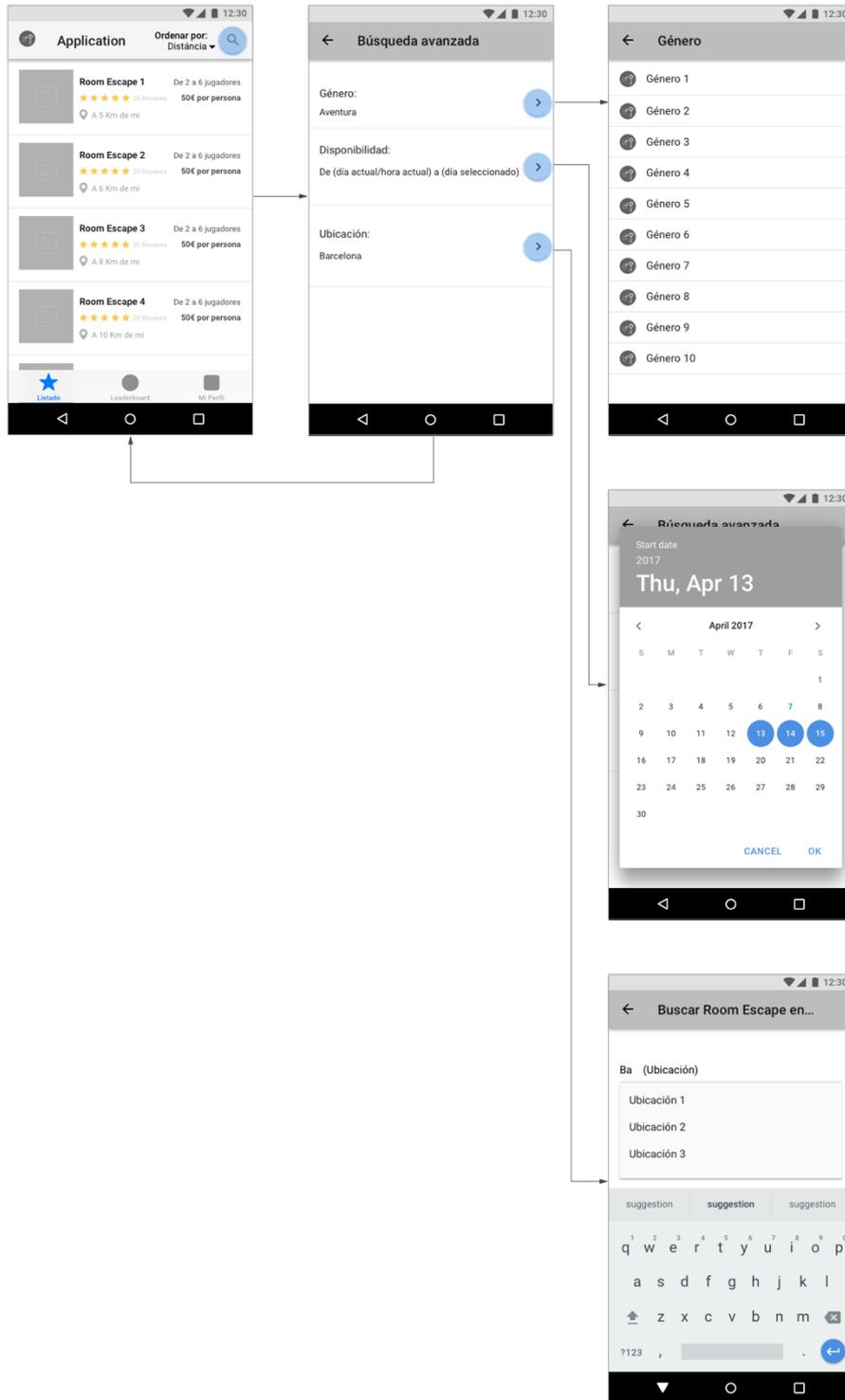


Figura 15: Búsqueda avanzada workflow

## Workflow principal: Reservar Room Escape

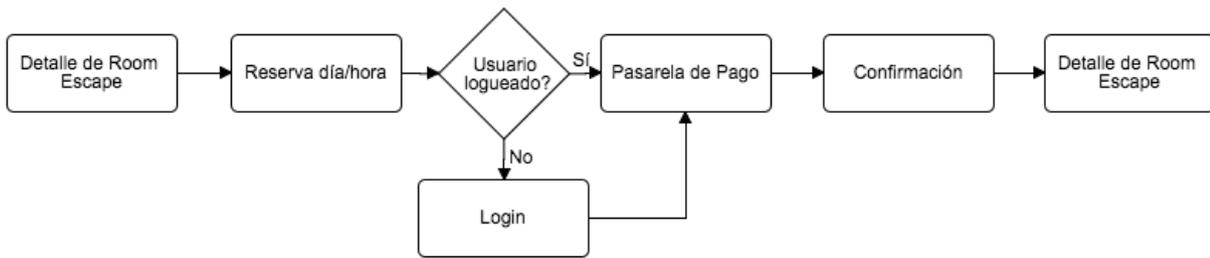


Figura 16: Reservar wireframes



Figura 17: Reservar wireframes

## Workflow principal: Consultar reservas

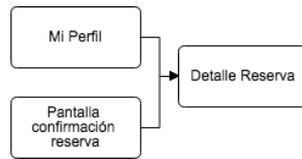


Figura 18: Consultar reservas workflow

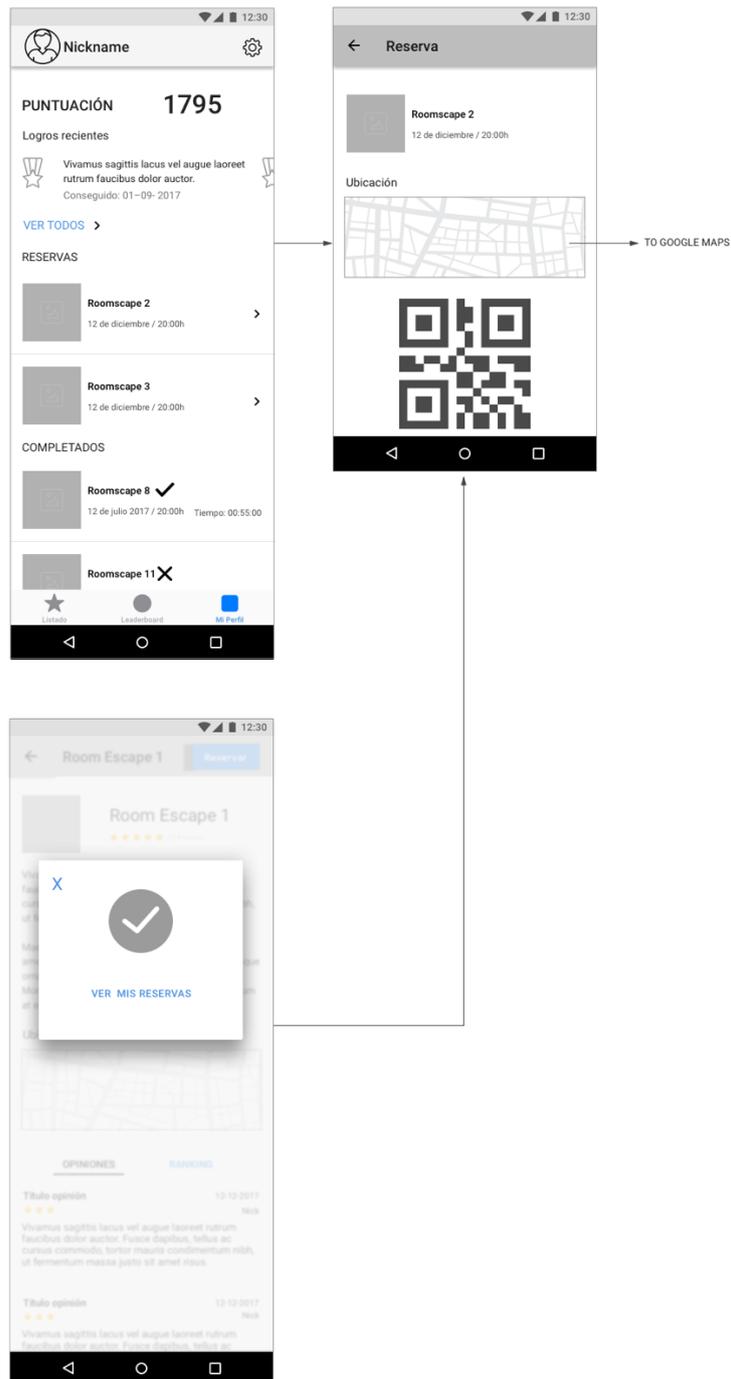


Figura 19: Consultar reservas wireframes

### Workflow principal: Consultar Leaderboard y perfil de otro jugador

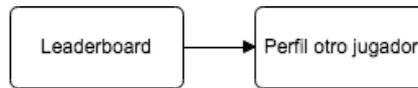


Figura 20: Consultar Leaderboard y Perfil otro jugador workflow

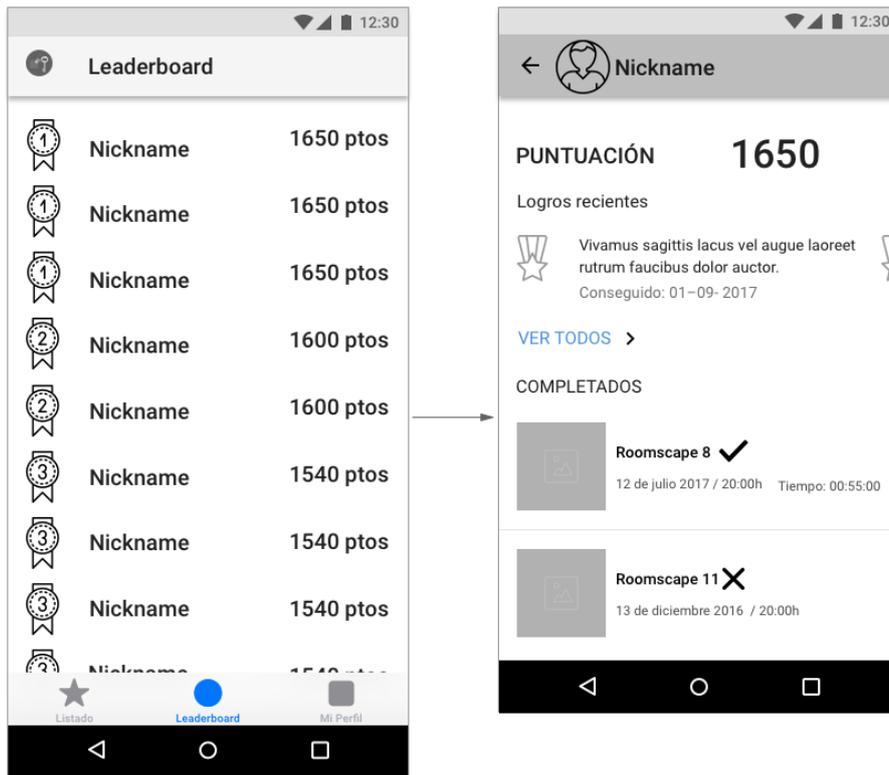


Figura 21: Consultar Leaderboard y Perfil otro jugador wireframes

La obtención de puntos está directamente relacionada con el cumplimiento de una tarea (logro), que lleva asociada una recompensa en puntos.

La suma de la puntuación de todas las tareas completadas representa la puntuación total de un usuario.

Las tareas se dividen en dos categorías:

- **Introductorias**, como el registro de usuario, subir una imagen de usuario, realizar una búsqueda, etc. Tareas enfocadas al descubrimiento de la aplicación y uso básico.
- **Competitivas**, tareas de mayor dificultad vinculadas al completado de *room escapes*. Por ejemplo, completar un *room escape*, completar tres, completar 10, completar una serie de *room escapes* concretos (por ejemplo, ruta *room escapes* de genero terror), completar *room escapes* con 1 o más minutos restantes, con 3 o más minutos restantes, completarlo sin pistas, con 1, con 2.

**Workflow secundario: Cerrar sesión**

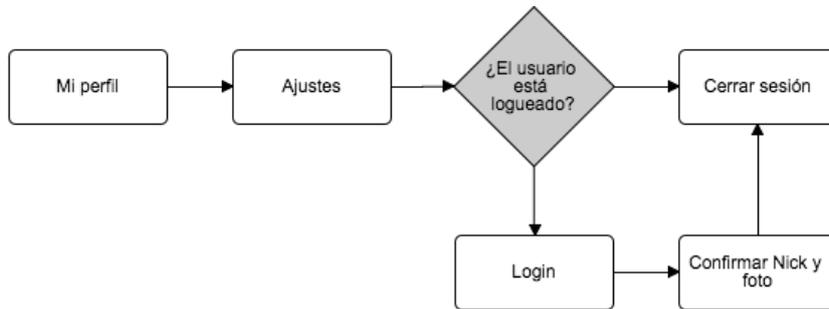


Figura 22: Cerrar sesión workflow

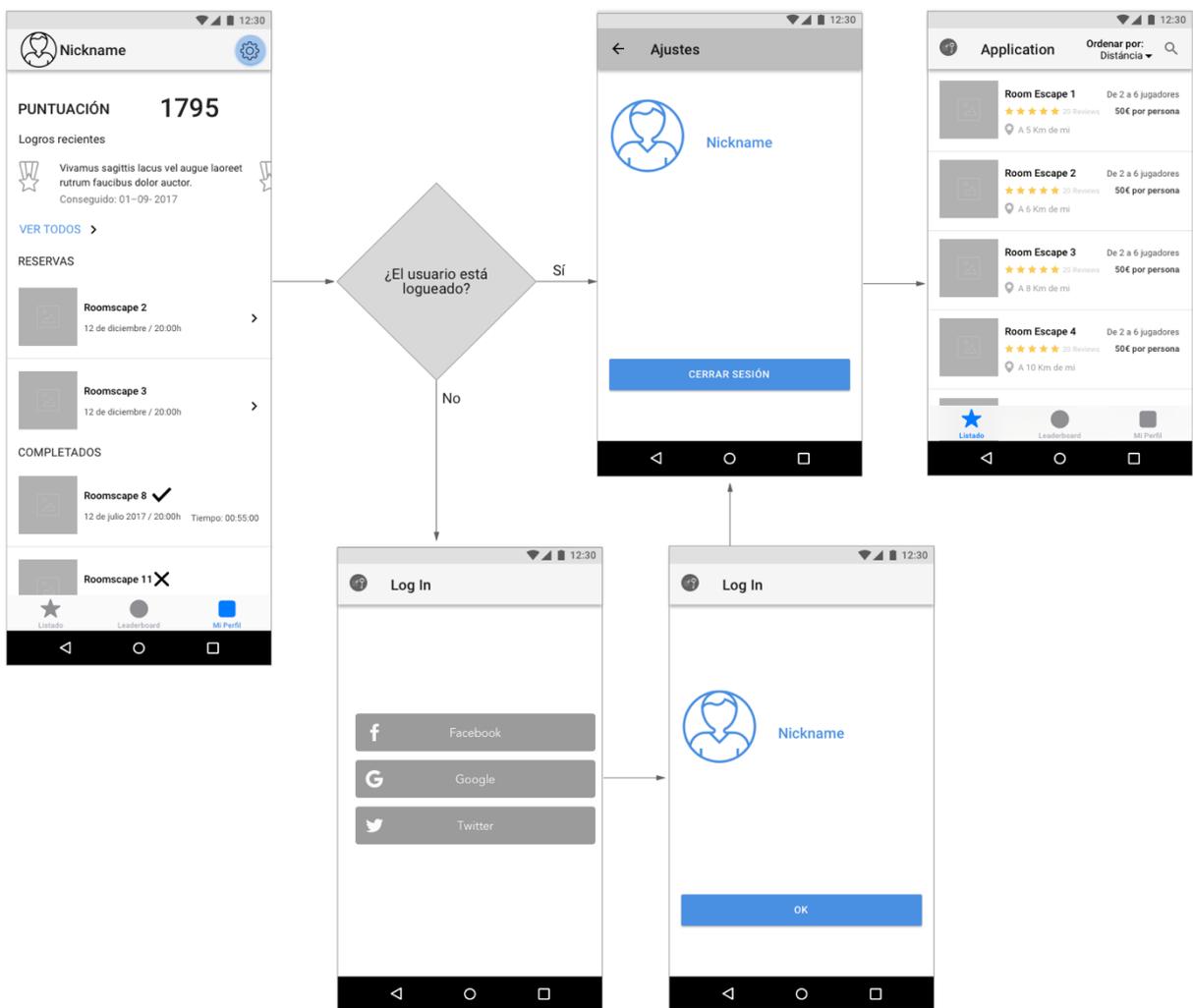


Figura 23: Cerrar sesión wireframes

## Workflow secundario: Filtros

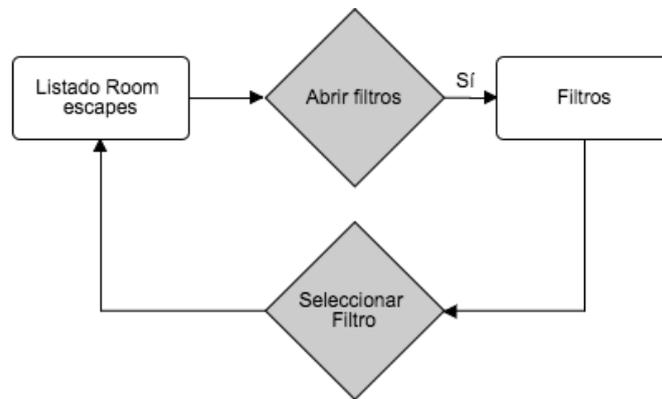


Figura 24:Filtros workflow

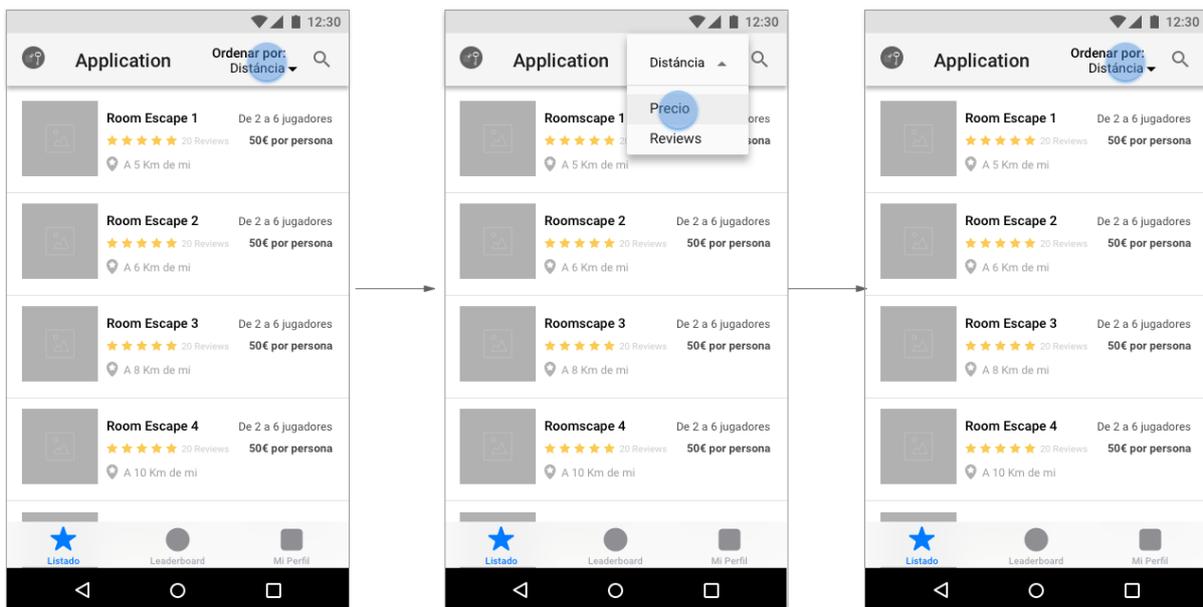


Figura 25:Filtros wireframes

**Workflow secundario: Modificar Foto**

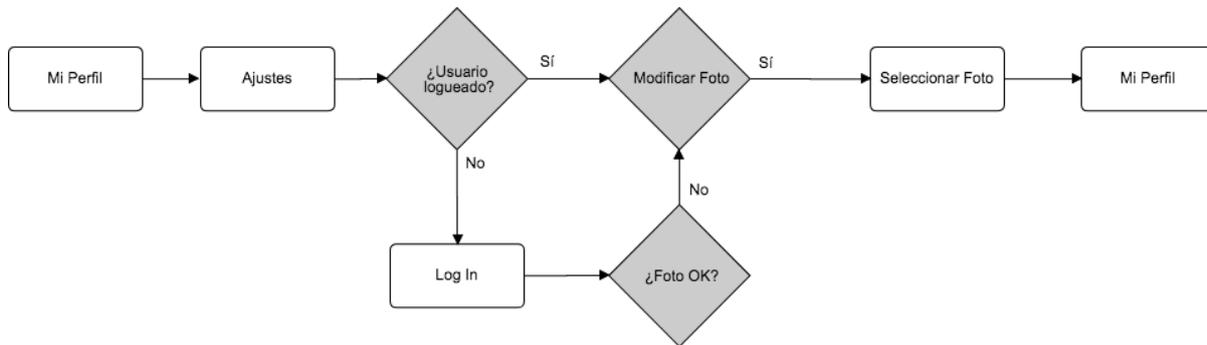


Figura 26: Modificar foto workflow

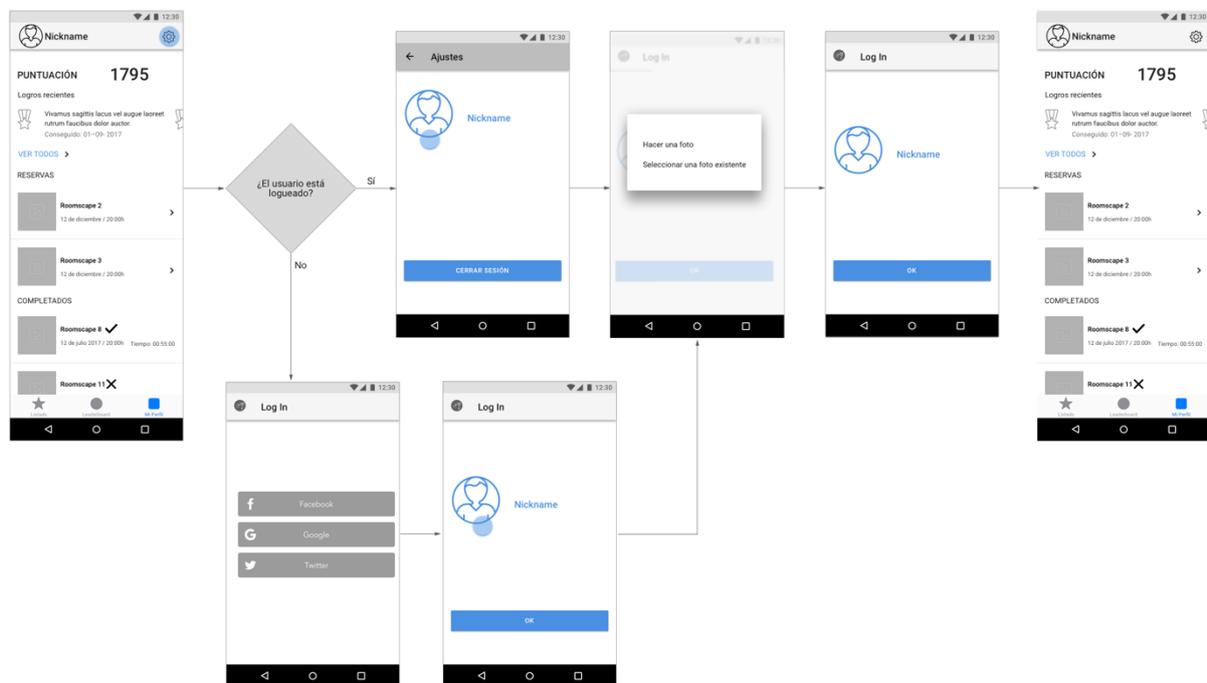


Figura 27: Modificar foto wireframes

**Workflow secundario: Consultar Logros**

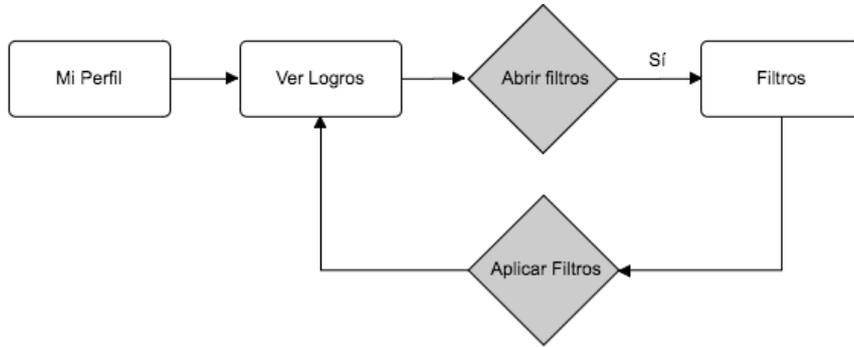


Figura 28: Consultar Logros workflow

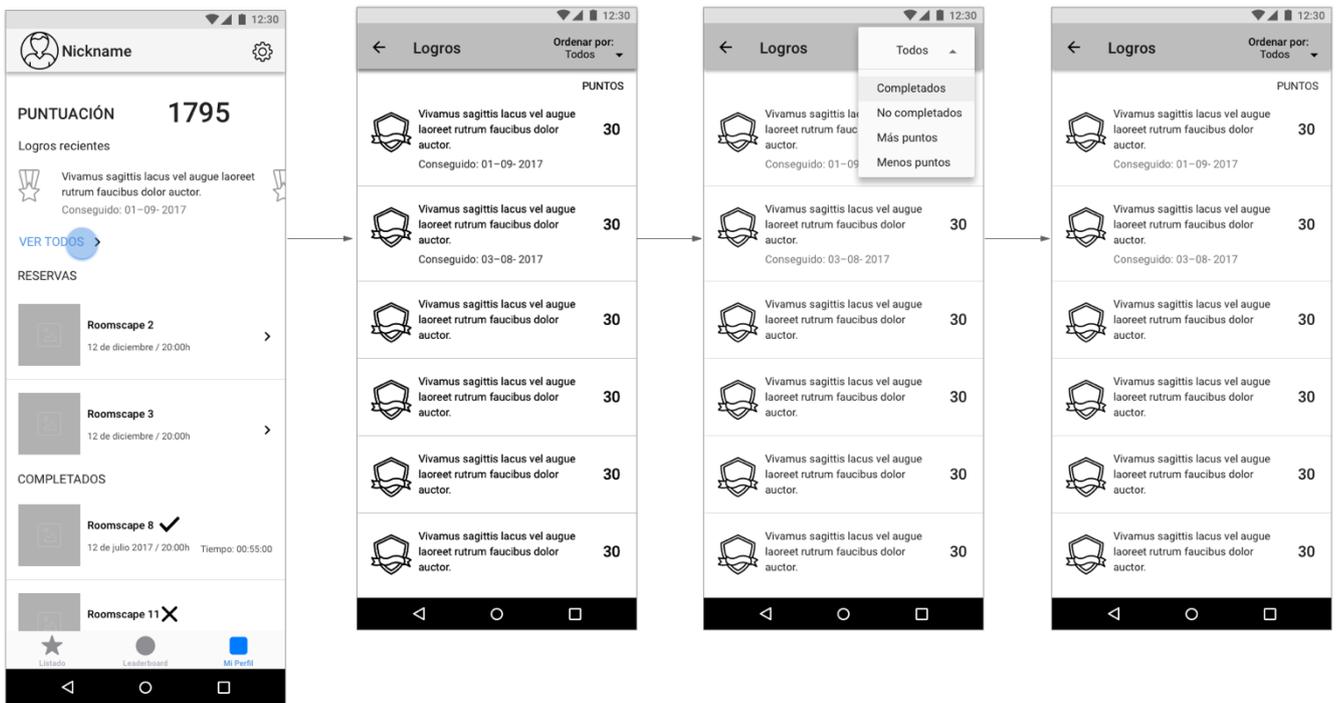


Figura 29: Consultar Logros wireframes

**Workflow secundario: Reserva: Modificar cantidad de jugadores**

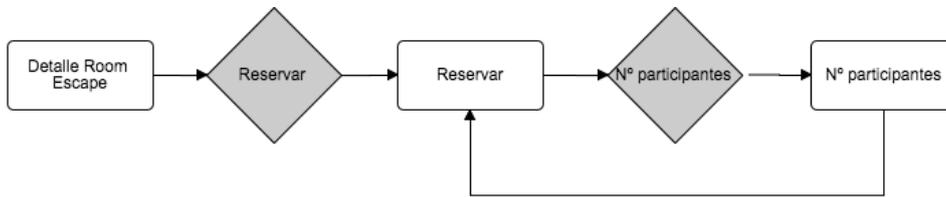


Figura 30: Modificar cantidad jugadores workflow

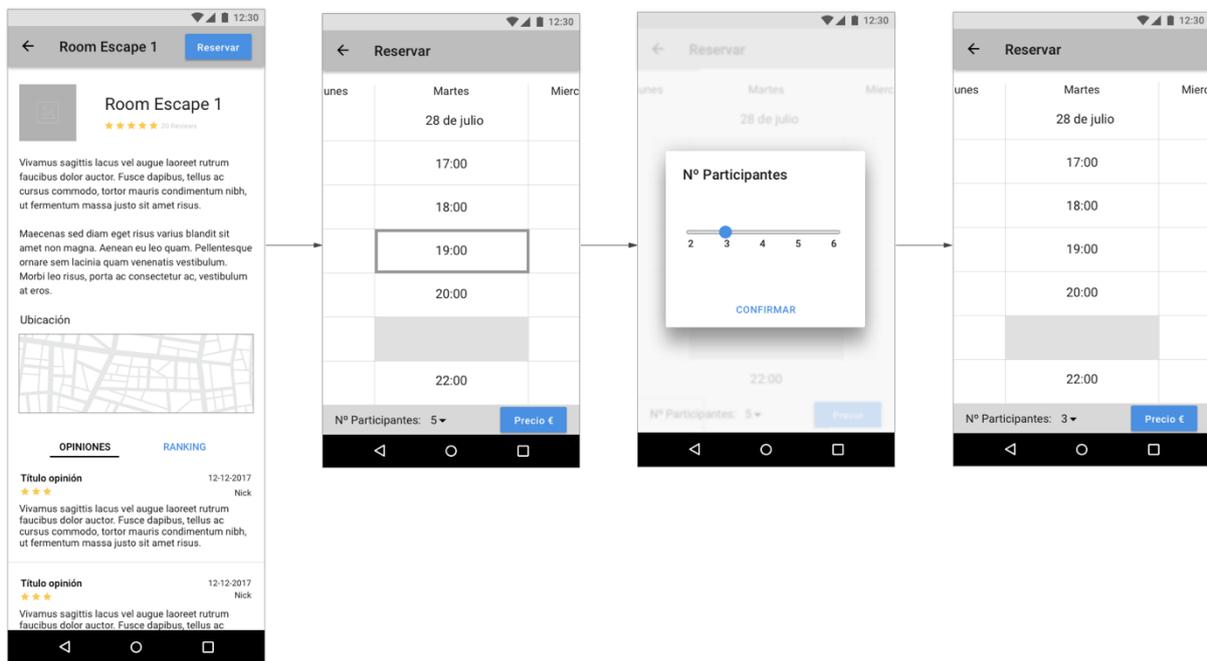


Figura 31: Modificar cantidad jugadores wireframes

**Enlace al prototipo interactivo**

En el siguiente enlace puede encontrarse el prototipo interactivo en el que podrán comprobarse la mayoría de los flujos arriba descritos:

[Enlace](#)

## **Evaluación heurística**

El análisis heurístico, junto con el test de usabilidad, es uno de los métodos más extendidos dentro del ámbito de la evaluación de usabilidad sin usuarios. Consiste en examinar la calidad de uso de una interfaz a partir de unos principios reconocidos de usabilidad, los heurísticos.

En el presente documento se emplea el listado de Lindahl-Martin a modo de *checklist*, para comprobar la calidad de uso de la interfaz de la aplicación. No se revisa el apartado referente a diseño visual ya que está previsto para una segunda fase de desarrollo de la aplicación.

Leyenda utilizada:

- ☆ Se cumple muy bien
- ✓ Se cumple parcialmente
- ✗ No se cumple

## **Contenido**

- ✓ Los títulos principales son fáciles de entender. **Propuesta de mejora:** localizar los textos al castellano.
- ☆ Fácil de ojear
- ☆ Mínima información necesaria
- ✓ Terminología clara, sin jerga. **Propuesta de mejora:** añadir contenido de ayuda
- ☆ Los enlaces son claros y siguen las convenciones
- ✗ La ayuda está disponible en cada página. **Propuesta de mejora:** añadir ayudas contextuales.
- ☆ El contenido importante está por encima del *scroll*.
- ☆ El buscador es fácil de identificar y fácil de usar.

## **Navegación**

- ☆ Sistema de navegación coherente
- ☆ El usuario se encuentra siempre ubicado dentro de la app
- ☆ Forma consistente de regresar al inicio
- ☆ Número limitado de botones y enlaces
- ☆ La organización de la información tiene sentido

### ***Eficiencia y funcionalidad***

- ✗ Los mensajes de error son significativos. **Propuesta de mejora:** deberían preverse los estados de error y carga para cada una de las vistas.
- ☆ La información de contacto es fácil de encontrar
- ☆ El inicio de sesión es fácil de encontrar
- ☆ El usuario conoce el estado de las búsquedas
- ☆ El sistema tiene salidas de emergencia
- ☆ Autocompletar y calcular cuando sea necesario

## 24. Proyección a futuro

En el Road Map del proyecto se prevé implementar las propuestas de mejora detectadas mediante evaluación heurística y posteriormente, realizar un test con usuarios con el fin de detectar posibles mejoras a implementar que no se hayan detectado mediante la evaluación heurística.

Se prevé también llevar a cabo el diseño visual de la aplicación, así como una guía de estilo y el desarrollo de una biblioteca de componentes con el fin de facilitar la implementación del diseño en la fase de programación.

Una vez desarrollada la aplicación, se prevé la subida a las distintas *Stores* para su distribución.

Además, para que la aplicación cumpla con todos los objetivos previstos, debería llevarse a cabo una tarea de comercial para conseguir la colaboración de los distintos *room escapes*.

## 28. Conclusiones

Después de llevar a cabo un estudio exhaustivo sobre el estado de aplicaciones para room escapes, en el que esta aplicación se ubica, se concluye que es un mercado actualmente libre de competencia en el que no hay ninguna otra aplicación de características similares.

Para concluir, resaltar la importancia de llevar a cabo cualquier diseño teniendo en cuenta al usuario final del producto. En este caso, tanto la prospección de necesidades mediante encuesta remota como la evaluación heurística, han sido de gran ayuda a la hora tanto de plantear el contenido de la aplicación como de evidenciar fallos de diseño.

# Anexo 1. Entregables del proyecto

Se adjuntan los siguientes documentos junto a la memoria del proyecto:

## ***Presentación pública del proyecto***

Vídeo en el que se presentan de manera resumida las particularidades del proyecto.

## ***Justificación en vídeo del proyecto***

Vídeo en el que se desarrollan y justifican la motivación y el desarrollo del proyecto, así como la proyección de futuro y las conclusiones extraídas.

## ***Informe de autoevaluación***

Informe en el que se reflexiona sobre el uso de las competencias transversales trabajadas durante el proyecto.

## ***Wireframes***

Archivo de Sketch 3 con los wireframes.

Para la visualización del prototipo interactivo se facilita un enlace a Invision: [Enlace](#)

## Annex 9. Bibliografía

Cooper, A. (15 de Mayo de 2008). *The origin of personas*. Obtenido de Cooper:

[https://www.cooper.com/journal/2008/05/the\\_origin\\_of\\_personas](https://www.cooper.com/journal/2008/05/the_origin_of_personas)

Nielsen, J. (5 de 1 de 1195). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Obtenido de Nielsen Norman

Group: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

Norman, D. A. (1988). *The design of everyday things*. New York: Basic Books.

Russell-Rose, T., & Tate, T. (2013). *Designing the search experience*. Waltham: Morgan Kaufmann.

Wikipedia. (20 de 12 de 2017). *Análisis DAFO* . Obtenido de Wikipedia:

[https://es.wikipedia.org/wiki/An%C3%A1lisis\\_DAFO](https://es.wikipedia.org/wiki/An%C3%A1lisis_DAFO)

Wikipedia. (3 de 12 de 2017). *Heuristic evaluation* . Obtenido de Wikipedia:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Heuristic\\_evaluation](https://en.wikipedia.org/wiki/Heuristic_evaluation)

Wikipedia. (20 de 10 de 2017). *Wikipedia*. Obtenido de Persona (user experience) :

[https://en.wikipedia.org/wiki/Persona\\_\(user\\_experience\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Persona_(user_experience))